

**PENGEMBANGAN COVER MATRAS BERGAMBAR UNTUK
PEMBELAJARAN SENAM LANTAI PADA SISWA KELAS
IV MI GANDEKAN GUWOSARI KECAMATAN
PAJANGAN KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Nur Rohman Surya Saputra
NIM 10604224161

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN COVER MATRAS BERGAMBAR DALAM
PEMBELAJARAN SENAM LANTAI UNTUK SISWA KELAS
IV MI GANDEKAN GUWOSARI KECAMATAN
PAJANGAN KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh :

Nur Rohman Surya Saputra
NIM 10604224161

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 25 Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,


Saryono, M.Or.
NIP. 19811021 2006041 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rohman Surya S

NIM : 10604224161

Program Studi: PGSD PENJASKES

Judul TAS : Pengembangan Cover Matras Begambar Untuk Pembelajaran Senam Lantai Pada Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2017
Yang menyatakan



Nur Rohman Surya S
NIM. 10604224161

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN COVER MATRAS BERGAMBAR UNTUK
PEMBELAJARAN SENAM LANTAI PADA SISWA KELAS
IV MI GANDEKAN GUWOSARI KECAMATAN
PAJANGAN KABUPATEN BANTUL**

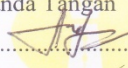
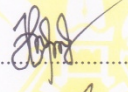

Disusun Oleh:

Nur Rohman Surya Saputra
NIM 10604224161

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 09 Agustus 2017

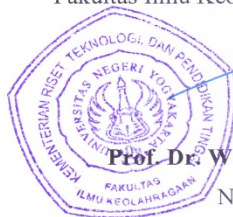
TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, M.Or.		28/8.2017
Ketua Penguji		25/8.2017
Heri Yogo Prayadi, M.Or.		25/8.2017
Sekretaris		
Drs. Heri Purwanto, M.Pd.		
Penguji		

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed

NIP 196407071988121001

MOTTO

Berjuanglah sampai titik darah penghabisan.

(Anonimus)

Bermimpilah dan kejarlah mimpi itu walau berat tapi yakinlah dengan usaha yang keras dan sungguh-sungguh maka niscaya apa yang kamu mimpikan dapat terwujud.

(NSS)

Janganlah bersikap lembut kepada dirimu sendiri, karena dunia akan bersikap keras kepadamu. Keraslah dan paksalah dirimu sendiri untuk melakukan sesuatu yang dihalangi oleh kemalasan dan kelemahan, karena dengan begitu dunia akan bersikap lembut kepadamu.

(Anonim)

Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu teruslah bermimpi untuk menggapai tujuan dan harapan ,supaya hidup bisa lebih bermakna.

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua, Bapak Subadrus dan Ibu Sukapti yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil.
2. Adik- adik saya tercinta, Nur Rokhim Fajar Sidiq, Hanif Hermawan, Ananda Rizqi Kurniawan, Salsabila Zahratu Ramadhani yang telah memberikan semangat.

**PENGEMBANGAN COVER MATRAS BERGAMBAR UNTUK
PEMBELAJARAN SENAM LANTAI PADA SISWA KELAS
IV MI GANDEKAN GUWOSARI KECAMATAN
PAJANGAN KABUPATEN BANTUL
TAHUN 2016/ 2017**

Oleh
Nur Rohman Surya Saputra
10604224161

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran senam lantai di MI Gandekan Guwosari Pajangan Bantul. Tujuan penelitian ini adalah Pengembangan cover matras bergambar untuk pembelajaran senam lantai pada siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul, agar meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & development* atau Penelitian dan Pengembangan yang menggunakan metode observasi dengan angket sebagai instrumennya. Teknik analisis data menggunakan persentase dan hasilnya dikonversikan dengan skala persentase kelayakan dari Suharsimi Arikunto (1996: 244).

Hasil penelitian menunjukan bahwa: (1) tingkat kelayakan produk *cover* matras berambar pada tahap validasi ahli mencapai 87% dengan kategori sangat layak. (2) tingkat kelayakan produk *cover* matras bergambar pada saat diuji cobakan pada uji coba tahap 1 dengan subyek uji coba sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat layak. Tingkat kelayakan produk *cover* matras bergambar pada saat diuji cobakan pada uji coba tahap 2 dengan subyek uji coba sebanyak 20 siswa mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat layak. Tingkat kelayakan produk *cover* matras bergambar pada saat diuji cobakan pada uji coba tahap akhir dengan subyek uji coba seluruh siswa MI Gandekan kelas IV yang berjumlah 42 mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Cover matras bergambar, Senam lantai. dan MI Gandekan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan *Cover* Matras Bergambar Untuk Pembelajaran Senam Lantai Pada Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul Tahun 2017” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dari pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Saryono, M.or selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dra. A. Erlina Listyarini, M.pd. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan
3. Saryono, M. Or selaku Ketua Penguji, Heriyoga Prayadi, M. Or selaku Sekretaris Penguji dan Heri Purwanto, M.Pd selaku Penguji utama, yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Guntur, M.Pd. dan Dr Subagyo, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan olahraga dan Ketua Program Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Basuki, S.IP. selaku Kepala Sekolah MI Gandekan yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Para guru dan staf di MI Gandekan Guwosari Pajangan Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya .

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis



Nur Rohman S. S

NIM 10604224161

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Diskripsi Teori	
1. Hakikat Pengembangan	11
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	12
3. Tujuan Pendidikan Jasmani	14
4. Senam Lantai	15
5. KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD	17
6. Faktor Pendukung Keterampilan Senam	19
7. Karakteristik Siswa Kelas IV	21
8. Hakikat Sarana dan Prasarana	22
9. Hakikat Matras	27
10. Hakikat Gambar	28
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	31
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Instrumen Penelitian	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Potensi dan Masalah	41
2. Pengumpulan Data	43
3. Desain Produk	44
4. Validasi Produk	45
5. Uji Coba Produk	47
6. Produk Akhir	57
 BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Hasil Penelitian	61
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	62
D. Saran- saran	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah- langkah Penelitian Pengembangan	36
Gambar 2 Diagram Kebutuhan <i>Cover</i> Matras Bergambar	43
Gambar 3 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Depan	44
Gambar 4 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Belakang.....	45
Gambar 5 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Samping.....	45
Gambar 6 Diagram Batang Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media	46
Gambar 7 Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Tahap Awal	50
Gambar 8 Diagram Batang Hasil Uji Coba Skala Kecil	52
Gambar 9 Diagram Batang Hasil Uji Coba Produk Skala Besar	56
Gambar 10 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Atas	57
Gambar 11 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Belakang.....	57
Gambar 12 <i>Cover</i> Matras Bergambar Tampilan Samping.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1 KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD.....	18
Tabel 2 Bentuk Kisi- kisi Instrumen Penelitian	37
Tabel 3 Skala Persentase Dalam Menentukan Kriteria Untuk Ahli.....	40
Tabel 4 Skala Persentase Dalam Menentukan Kriteria Untuk Siswa	40
Tabel 5 Tingkat Kebutuhan Sarana <i>Cover</i> Matras Bergambar	41
Tabel 6 Nilai Presentase Siswa Terhadap <i>Cover</i> Matras Bergambar	42
Tabel 7 Hasil Persentase Validator Terhadap <i>Cover</i> Matras Bergambar..	46
Tabel 8 Biaya Pembuatan Produk <i>Cover</i> Matras Bergambar	47
Tabel 9 Angket Penilaian Untuk Subjek Terhadap Produk	48
Tabel 10 Data Siswa Yang Melakukan Uji Coba Tahap Awal.....	49
Tabel 11 Hasil Penilaian Siswa Terhadap Produk Tahap Awal	50
Tabel 12 Data Siswa Yang Mengikuti Uji Coba Produk Skala Kecil.....	52
Tabel 13 Hasil Penilaian 20 Siswa Pada Uji Coba Produk Skala Kecil ...	53
Tabel 14 Data 42 Siswa Yang Mengikuti Uji Coba Skala Besar.....	55
Tabel 15 Penilaian 42 Siswa Pasca Uji Coba Skala Besar	56
Tabel 16 <i>Cover</i> Matras Bergambar	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Guna Mengetahui Tingkat Kebutuhan Produk.....	64
Lampiran 2 instrumen Validasi Ahli Sarana dan Prasarana Penjas	65
Lampiran 3 Instrumen Penilaian <i>Cover</i> Matras Bergambar untuk Siswa	68
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari BAPPEDA Bantul	69
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	70
Lampiran 6 Produk <i>Cover</i> Matras Bergambar	71
Lampiran 7 Dokumentasi	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan, serta mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada pembelajaran sehingga terjadi proses belajar (*learning*), dan bukan mengajar (*teaching*). Perlu dikembangkannya suatu sarana atau prasarana penjas yang menarik sehingga diharapkan mampu memberikan motivasi terhadap kemauan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan. Guru harus mampu membuat alternatif agar dapat mendorong kemauan siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada pembelajaran senam lantai di Madrasah Ibtidaiyah Gandekan Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul belum terlihat adanya pengembangan pada fasilitas senam lantai yaitu pada matras. Matras yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Gandekan masih berbentuk polos atau masih seperti pada umumnya. Senam lantai merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD/ MI.

Materi senam lantai wajib diberikan kepada siswa karena materi senam lantai merupakan salah satu materi yang tercantum pada KD (kompetensi dasar). Senam lantai berfungsi untuk mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak. Melalui berbagai kegiatannya, siswa akan berkembang daya tahan otot, kekuatan, kelentukan, koordinasi, kelincahan dan keseimbangannya. Selain itu siswa juga akan berkembang mental dan sosialnya karena ketika siswa mengikuti pembelajaran senam lantai, siswa dituntut untuk berfikir sendiri tentang

pengembangan keterampilannya dan berdiskusi dengan temannya tentang bermacam-macam gerakan dalam senam lantai. Siswa harus mampu menggunakan kemampuan berfikirnya secara kreatif melalui pemecahan masalah-masalah gerak dan cara berkomunikasi dengan teman kelompoknya untuk memecahkan bermacam-macam masalah yang akan timbul dalam materi senam lantai, dengan demikian siswa akan berkembang kemampuan mental dan sosialnya.

Pembelajaran yang inovatif sangatlah penting untuk diterapkan. Dengan adanya kreativitas akan menghadirkan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran, baik pembelajaran secara menyeluruh ataupun pembelajaran senam lantai. Pembelajaran senam lantai pada umumnya menggunakan sarana dan prasarana yang memadai agar anak termotivasi untuk mengikutinya. Motivasi belajar kepada peserta didik dapat diberikan menggunakan kata-kata, namun akan lebih baik lagi apabila dalam memberikan motivasi terhadap peserta didik diberikan melalui sarana dan prasarana pembelajaran yang dimodifikasi sesuai selera peserta didik. Rasa senang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangatlah berbanding lurus terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu kreativitas dalam memberikan motivasi terhadap peserta didik harus diterapkan, agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan perasaan yang senang.

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari Pajangan Bantul, menunjukkan bahwa terdapat 97,5% siswa kelas IV menyatakan bahwa mereka akan termotivasi mengikuti pembelajaran senam lantai

apabila dalam pembelajaran senam lantai, mereka dapat menggunakan matras bergambar.

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV di MI Gandekan Guwosari Pajangan Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa terdapat 95% siswa kelas IV menyatakan bahwa mereka kurang tertarik terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani pada materi senam lantai. Padahal materi senam lantai merupakan materi yang wajib diberikan kepada siswa sekolah dasar khususnya kelas IV. Banyak sekali faktor yang berpengaruh terhadap ketercapaian pendidikan jasmani, diantaranya adalah; semangat siswa dan guru dalam menjalani proses pembelajaran, kemampuan guru dalam berkreaitivitas atau menjalankan aktivitas pada saat proses pembelajaran jasmani. Apabila siswa dapat memiliki semangat dan keberanian dalam menjalani proses pembelajaran pendidikan jasmani maka akan menambah kesempatan untuk tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, karena pada dasarnya semangat dan keberanian merupakan suatu komponen dari berbagai komponen lainnya yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket, masih banyak dijumpai sebagian peserta didik yang kurang semangat dan masih takut untuk mengikuti pembelajaran senam lantai, hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil angket yang telah dijawab oleh siswa kelas IV, yang menyatakan bahwa terdapat 95% siswa kelas IV menyatakan bahwa mereka kurang bersemangat pada saat melakukan proses pembelajaran senam lantai, dan terdapat 82,5% siswa kelas IV menyatakan bahwa mereka merasa takut dalam belajar senam lantai.

Berdasarkan hasil angket yang telah peneliti berikan kepada 42 siswa, mendapatkan jawaban bahwa sebesar 95% siswa menyatakan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran senam lantai. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran senam lantai tidak mendapatkan solusi pemecahan masalahnya, akan berdampak pada cacatnya tujuan pembelajaran jasmani, khususnya pada materi senam lantai, dan akan mengakibatkan tidak berkembang sepenuhnya aspek fisik, kemampuan gerak, mental dan sosial siswa. Apabila hal yang demikian itu terjadi, tentu kedepannya akan memperburuk kasta pendidikan jasmani seperti yang pernah terjadi beberapa tahun silam.

Berdasarkan hasil angket tentang rasa takut siswa dalam melakukan gerakan senam lantai, memperoleh persentase sebesar 82,5%. Sebesar 82,5% siswa merasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai. Apabila demikian dibiarkan maka siswa selamanya akan takut dalam mengikuti pembelajaran senam lantai. Rasa takut siswa dalam mengikuti pembelajaran senam lantai tentu akan berdampak pada mundurnya pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan dampak negatif terhadap psikologis siswa dan siswa akan selalu menghindari pembelajaran senam lantai, selain daripada itu akan memperbanyak tugas guru. Pada dasarnya apabila terdapat banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM guru harus memberikan remidi agar nilai para siswa tidak dibawah KKM. Untuk itu salah satu cara guru agar nilai siswa dalam pembelajaran senam lantai dapat meningkat bisa digunakan *cover* matras bergambar karena dengan cara ini dimungkinkan siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.

Berdasarkan hasil angket tentang kesulitan dalam belajar senam lantai memperoleh persentase sebesar 87,5% siswa yang merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran senam lantai. Kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran senam lantai tentu juga akan berdampak negatif terhadap tujuan pembelajaran pendidikan jasmanai khususnya pada materi senam lantai. Dalam hal ini guru dituntut agar lebih kreatif untuk memodifikasi media, sarana prasarana dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran senam lantai. Misalnya guru memodifikasi matras yang dulunya polos menjadi matras bergambar dimana gambar yang terdapat pada matras banyak disukai oleh siswa. Sehingga, apabila ada rasa senang siswa terhadap media atau sarana dan prasarana pembelajaran senam lantai maka siswa akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.

Berbagai masalah yang timbul dalam pembelajaran senam lantai seperti yang telah disebutkan diatas harus segera diperbaiki dengan cara guru harus lebih kreatif baik dalam memodifikasi sarana dan prasarana maupun berkomunikasi dengan peserta didik. Dalam hal ini peneliti menemukan berbagai pemecahan masalah yang diperoleh melalui hasil angket yang telah dijawab oleh responden. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa terdapat 97,5% siswa akan termotivasi mengikuti pembelajaran senam lantai apabila menggunakan *cover* matras bergambar. Dalam hal ini peneliti akan mencoba membuat pemecahan masalah- masalah yang timbul dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran senam lantai salah satunya menggunakan *cover* matras bergambar aneka macam burung.

Berdasarkan hasil angket peneliti juga menemukan bahwa terdapat 97,5% siswa merasa akan lebih berani melakukan gerakan senam lantai apabila menggunakan *cover* matras bergambar, siswa akan merasa senang mengikuti pembelajaran senam lantai apabila menggunakan matras bergambar mendapatkan persentase sebesar 100%, siswa menyatakan bahwa mereka akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran senam lantai apabila menggunakan matras bergambar mendapatkan hasil sebesar 100%. Berbagai potensi pemecahan masalah tersebut diatas diharapkan akan dapat dimanfaatkan secara maksimal, sehingga akan berdampak pada peningkatan positif terhadap materi pembelajaran senam lantai, baik dari prosesnya maupun hasil yang didapatkannya.

Dengan demikian, apabila *cover* matras bergambar diterapkan atau diwujudkan pada pembelajaran senam lantai akan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan masalah yang timbul dan berdasarkan masalah yang ada maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Cover* Matras Bergambar Dalam Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV di MI Gandekan Guwosari Pajangan Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat teridentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran senam lantai siswa kelas IV MI Gandekan sebagai berikut :

1. Kurangnya siswa yang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran senam lantai.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran senam lantai

3. Kurangnya keberanian siswa dalam melakukan gerakan senam lantai.
4. Kurangnya modifikasi media, sarana dan prasarana dalam pembelajaran senam lantai.
5. Kurangnya siswa yang merasa mampu dalam melakukan gerakan senam lantai.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Cover* Matras Bergambar untuk Pembelajaran Senam Lantai pada Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Pajangan Kabupaten Bantul”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa Besar Tingkat Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Cover* matras Bergambar Pada Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul Tahun 2016?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Cover* Matras bergambar dalam pembelajaran senam lantai siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran senam lantai.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat dengan baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari penggunaan *cover* matras bergambar pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul Yogyakarta Tahun 2017. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau pertimbangan bagi penelitian yang relevan pada masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media pelajaran *cover* matras bergambar dalam pembelajaran senam lantai, dapat memberikan beberapa manfaat secara praktis bagi siswa, antara lain:

- 1) Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar senam lantai.
- 2) Meningkatkan keberanian siswa dalam melakukan gerakan senam lantai.
- 3) Memberikan kemudahan siswa dalam belajar senam lantai.
- 4) Meningkatkan prestasi siswa dalam belajar senam lantai .

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *cover* matras bergambar dalam pembelajaran senam lantai, dapat memberikan beberapa manfaat secara praktis bagi guru, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi guru dalam mengajar senam lantai.
- 2) Mempermudah guru dalam mengajar senam lantai.
- 3) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- 4) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan, dll.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *cover* matras bergambar dapat menjadi media pembelajaran baru, yang sebelumnya tidak dimiliki MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

3. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk matras bergambar di MI Gandekan khususnya kelas IV, untuk menjawab adanya potensi dan masalah yang ada pada pembelajaran senam lantai di kelas IV MI Gandekan, yaitu ;

- a. Potensi yang ada adalah terdapat 40 siswa kelas IV dari 42 siswa yang menginginkan digunakan *cover* matras bergambar pada pembelajaran senam lantai.
- b. Masalah yang terjadi pada pembelajaran senam lantai adalah terdapat 35 siswa yang menyatakan bahwa mereka tidak suka dengan *cover* matras polos.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Pengembangan, dalam pengertian secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolusion*), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda.

Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti khusus. Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015:28) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Pendapat ahli tersebut di atas tentang penelitian dan pengembangan dapat diartikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses, dimana dalam proses tersebut menggunakan suatu metode berupa validasi suatu alat atau sesuatu yang akan dikembangkan oleh beberapa ahli yang dibutuhkan dan pengembangan suatu alat atau sesuatu yang akan di *upgrade* agar menjadi lebih berdayaguna dari sebelumnya.

Menurut Nusa Putra (2015:70) pengembangan didefinisikan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, sistem, metode termasuk desain, pengembangan dan peningkatan prioritas serta secara proses baru untuk memenuhi persyaratan tertentu. Pengertian ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa pengembangan merupakan sebuah pemikiran yang sistematis tentang pengembangan suatu alat agar mengalami perubahan yang lebih baik dari sebelumnya. Pengertian pengembangan oleh beberapa ahli tersebut di atas tidaklah saling berbeda, namun

memiliki makna yang hampir sama, yaitu makna yang mengarah kepada berkembangnya suatu alat, sistem, metode, ataupun perangkat.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah tingkat atas, bahkan di perguruan tinggi. Sangat banyak sekali pengertian pendidikan jasmani yang telah diungkapkan oleh banyak ahli, banyaknya pendapat ahli tentang makna dari pendidikan memiliki makna yang hampir sama. Berikut pendapat beberapa ahli tentang pengertian dari pendidikan jasmani.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Beley dan Field (dalam Suranto, dkk. 2004) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai proses yang menguntungkan dalam penyesuaian dari belajar gerak, neuro-muscular, sosial, kebudayaan, baik emosional dan etika sebagai akibat yang timbul melalui pilihannya yang baik melalui aktivitas fisik yang menggunakan sebagian besar otot tubuh. Pengertian pendidikan jasmani di atas dapat diartikan bahwa terdapat beberapa hal mengenai pendidikan jasmani sebagai berikut:

- a. Pendidikan Jasmani lebih memusatkan pada anak didik
- b. Menekankan pada aspek pendidikan
- c. Kegiatan jasmaniah hanya merupakan sarana untuk turut membantu pada tercapainya tujuan pendidikan
- d. Tujuannya adalah perkembangan optimal, sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan peserta kegiatan (siswa). Jadi arahnya ialah perkembangan aspek-aspek fisik, mental dan sosial dari setiap individu.

- e. Pendidikan jasmani berkaitan dengan peran penyesuaian beban fisik yang terjadi sebagai akibat partisipasi dalam kegiatan fisik tertentu yang dipilih, sesuai dengan perhatian, kemampuan dan kebutuhan individu.

Menurut Rusli Lutan (2001: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendapat ahli tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui bermacam- macam aktivitas yang disusun secara sadar, terencana dan sistematis, guna mencapai tujuan pendidikan.

Menurut C.A Bucher (Sukintaka, 2001: 1) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

Menurut Supandi (Yudha M. Saputra, 2010: 8) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani. Lebih lanjut menurut Voltmer et al (dalam Guntur, 2009: 15) tujuan pendidikan jasmani adalah pendidikan anak secara keseluruhan, untuk mengembangkan individu anak secara maksimal yang meliputi perubahan fisik, mental, moral, sosial, estetika, emosional, intelektual dan kesehatan.

Beberapa pendapat para ahli tersebut di atas tentang pengertian dari pendidikan jasmani tidaklah saling berbeda makna, namun memiliki makna yang hampir sama antara ahli yang satu dengan ahli yang lainnya. Beberapa pendapat ahli tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses

pendidikan melalui aktivitas jasmani berupa gerak fisik yang dapat dilakukan dengan suatu permainan yang menyenangkan, dimana dalam permainan tersebut merupakan suatu rangkaian dari beberapa rangkaian yang telah disusun secara sadar, terencana dan sistematis guna mengembangkan beberapa aspek, antara lain; fisik, psikomotor, afektif, dan kognitif. Apalagi dapat mengembangkan tingkat kebugaran jasmani siswa. Walaupun dalam praktiknya pendidikan jasmani hanya diberikan 1 kali dalam 1 minggu, namun pendidikan jasmani memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Dengan adanya pengetahuan tentang cara meningkatkan kesegaran jasmani, diharapkan dapat dijadikan program latihan di rumah (*homework*), agar pendidikan jasmani dapat memberikan peran yang mendalam tentang peningkatan kesegaran jasmani bagi siswa.

3. Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan sebuah mata pelajaran yang di selenggarakan baik di Sekolah Dasar sampai dengan sekolah tingkat atas atau SMA/ SMK, bahkan ada beberapa perguruan tinggi yang kini telah menyelenggarakan pendidikan jasmani menjadi mata kuliah umum. Berikut merupakan pengertian pendidikan jasmani menurut para ahli dalam bidang pendidikan jasmani.

Menurut Bloom dan Krathwohl (Abdullah, dkk, 1994:15) tujuan pendidikan dapat digolongkan menjadi tiga ranah atau domain yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil

intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan berfikir, sedangkan ranah afektif mencakup pada perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan metode penyesuaian, lain halnya dengan ranah psikomotor yang mencakup ketrampilan gerak siswa, seperti menulis, mengetik, dan menjalankan mesin.

Menurut Nurhadi Santoso (2009:3) Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Arma Aboellah (dalam Guntur, 2009:15) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuro muscular, intelektual dan emosional. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang definisi dari pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2003: 23) secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1) Perkembangan Fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.

2) Perkembangan Gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.

3) Perkembangan Mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab peserta didik .

4) Perkembangan Sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan daripada suatu kelompok atau masyarakat.

Menurut Margono (2007: 13) pendidikan jasmani dan kesehatan tingkat pada Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), kurikulum 1994, mempunyai fungsi/peranan yang sangat penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam pembentukan gerak dasar, pertumbuhan, dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik/ jasmani oleh seseorang untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan, dan pembentukan watak serta perkembangan sosial masyarakat.

4. Senam Lantai

a. Definisi Senam Lantai

Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga senam yang dilakukan di atas lantai atau lapangan dengan menggunakan matras. Unsur-unsur gerakan senam lantai terdiri dari gerakan mengguling, melompat, meloncat, berputar di udara, menumpu dengan tangan, menumpu dengan kaki untuk mempertahankan sikap seimbang atau pada saat meloncat ke belakang maupun meloncat ke depan. Senam lantai disebut juga dengan latihan bebas karena pada saat senam lantai tidak menggunakan alat apapun. Gerakan senam lantai dimulai dari komposisi gerakan ringan, gerakan sedang, gerakan berat, dan gerakan akrobatik, yang mengandung gerakan ketangkasan, keluwesan, keseimbangan.

Hidayat Imam (2008 : 10) mengemukakan bahwa senam adalah suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas senam merupakan suatu kegiatan jasmani yang telah dirancang, salah satunya untuk mengembangkan tingkat kesegaran jasmani.

Athea A.M (2009:7) senam merupakan suatu cabang olahraga yang melibatkan performa gerakan yang membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan keserasian gerakan fisik yang teratur. Pendapat ahli tersebut di atas dapat diartikan bahwa senam adalah cabang olahraga, dimana dalam melakukan aktivitas senam sangat membutuhkan kekuatan, kecepatan, dan keserasian gerak. Senam, dibagi

menjadi bermacam-macam, salah satunya adalah senam lantai. Pelaksanaan senam juga berbeda-beda antara senam yang dilakukan oleh profesional dengan senam yang dilakukan pada pembelajaran di sekolah. Pendapat para ahli tentang hakikat senam yang tersebut di atas, tidaklah jauh berbeda. Pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa senam lantai merupakan kegiatan jasmani yang telah dirancang sedemikian rupa, guna mengembangkan keterampilan gerak siswa, keseimbangan, dan kelentukan.

b. Fungsi Senam Lantai

Senam lantai merupakan salah satu materi pelajaran dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar. Senam lantai sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar, karena senam lantai akan berpengaruh positif terhadap perkembangan siswa. Berikut merupakan beberapa pendapat ahli tentang fungsi dari melakukan aktivitas senam lantai. Menurut Asep Kurniawan Nenggala (2007: 169) Senam lantai memiliki fungsi untuk meningkatkan daya tahan, kelentukan, kekuatan dan koordinasi tubuh, membentuk tubuh yang ideal dan untuk kesehatan tubuh. Pada pembelajaran senam lantai di sekolah dasar, terdapat beberapa macam gerakan yang dipelajari, seperti; guling depan, guling belakang, meroda, kayang, dan sikap lilin.

5. KI dan KD Materi Senam Lantai Kelas IV SD

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar memiliki keterkaitan yang sangat erat, dimana kedua unsur tersebut tercantum dalam kurikulum 2013 pada Standar Isi. Dalam penyusunan silabus harus berdasarkan Standar Isi, yang di dalamnya berisikan Identitas mata pelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar.

David Warwick (Nasution, 1993: 141-142) mengemukakan suatu model pengembangan kurikulum dengan fase- fase sebagai berikut :

- a. Susun suatu kurikulum ideal secara umum tentang apa yang ingin dicapai oleh sekolah.
- b. Pertimbangkan segala sumber yang tersedia yang dapat mendukung berhasilnya program itu pada tingkat nasional, lokal, maupun sekolah seperti fasilitas sekolah, staf pengajar, kemampuan dan latar belakang murid, alat- alat pengajaran, dan sumber belajar yang tersedia.
- c. Tiap sekolah belajar dalam batas kemungkinan tertentu karena adanya macam-macam hambatan atau kendala seperti sistem ujian, keterbatasan biaya dan fasilitas, kemampuan guru, dan sebagainya.
- d. Dengan mempertimbangkan faktor- faktor yang mendukung serta membatasi terlaksananya kurikulum yang ideal maka dapat disusun garis- garis umum kurikulum yang lebih jelas, dengan mengadakan modifikasi kurikulum yang ideal.
- e. Kini dapat dimulai membuat desain kurikulum sambil memperhatikan berbagai aspeknya seperti struktur kurikulum, ruang lingkup (*scope*), urutan (*sequence*) serta keseimbangan (*balance*) bahan pelajaran.
- f. Kemudian diadakan rincian yang lebih lanjut tentang bahan pelajaran dalam berbagai bidang pengetahuan.
- g. Selanjutnya dipertimbangkan proses belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran misalnya dengan cara penemuan atau penemuan terpimpin, memperhatikan struktur ilmu, dan sebagainya.
- h. Setelah itu ditentukan jumlah jam pelajaran yang disediakan tiap bagian kurikulum.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas KI dan KD dapat dikembangkan sesuai dengan keadaan, baik keadaan terkait ketersediaan sarana dan prasarana, cuaca, keadaan geografis, dan kemampuan siswa dengan tanpa keluar dari jalur tujuan pendidikan jasmani materi senam lantai. kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas IV untuk materi senam lantai adalah sebagai berikut:

Tabel 1. KI dan KD materi senam lantai Semester I kelas IV SD Menurut

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Th 2014

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.5 Memahami konsep kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda)
4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia	4.5 mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar dominan statis dan dinamis untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam (seperti: handstand, kayang, meroda)

Pada proses pelaksanaan pembelajaran senam lantai kelas IV di MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul Yogyakarta Tahun 2017, pengembangan indikator pada KD untuk materi senam lantai adalah melakukan beberapa macam gerakan senam lantai dengan menggunakan alat dan tanpa menggunakan alat, gerakan senam lantai yang menggunakan alat adalah gerakan guling depan dan guling belakang, gerakan senam lantai yang tidak menggunakan alat adalah gerakan meroda dan kayang.

6. Faktor Pendukung bagi Keberhasilan Penguasaan Keterampilan Senam

Menurut Agus Mahendra (1999: 30-43) didalam keterampilan senam untuk dapat berhasil dalam penguasaan gerakan setidaknya harus memiliki 2 faktor pendukung.

- a. Kualitas fisik meliputi kelentukan, kekuatan, power, dan daya tahan.
 - 1) Kelentukan
Kelentukan sangat penting dalam senam berkenaan dengan :
 - a) Jarak yang luas dari kelentukan penting untuk keindahan, irama, dan keanggunan gerak.
 - b) Banyak keterampilan senam memerlukan kelentukan derajat tinggi sebelum dapat ditampilkan.
 - c) Kelentukan yang baik akan menurunkan kemungkinan terjadinya cedera dan memperbaiki kesehatan tubuh.
 - 2) Kekuatan
Kekuatan adalah sejumlah daya yang dapat dihasilkan oleh suatu otot itu ketika otot itu berkontraksi. Dalam penampilan senam kekuatan mempunyai manfaat langsung:
 - a) Keselamatan: pesenam yang lebih kuat akan mampu mencegah terjadinya cedera.
 - b) Keterampilan: banyak keterampilan senam tidak ditampilkan tanpakekuatan lebih.
 - c) Mendukung kemampuan lain: kemampuan seperti kecepatan, daya tahan, *power*, dalam batas tertentu tergantung pada kekuatan.
 - 3) Daya ledak (*power*)
Power adalah atribut fisik yang paling diperlukan dalam senam hal ini bahwa pesenam harus menggerakkan tubuhnya secara cepat, sehingga memerlukan kekuatan dan kecepatan stimulan.
- b. Kualitas motorik, yang meliputi keseimbangan dan orientasi ruang .
 - 1) Keseimbangan
Keseimbangan adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan titik berat badan dekat dengan tubuh atau memperkecil sudut bidang tumpu. Dalam hal ini unsur keseimbangan merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam senam .
 - 2) Orientasi ruang
Orientasi ruang adalah kemampuan seseorang untuk bisa merasakan dan berfungsi dalam situasi-situasi seperti : posisi jongkok, berguling belakang dan pada saat berdiri.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga senam yang dilakukan pada matras yang unsur-unsur

gerakanya terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar diudara untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh.

7. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar umur 10-12 tahun merupakan individu yang sangat aktif dalam melakukan aktivitas fisik dan mengisi waktu luangnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan. Namun untuk lebih mudah membahasnya para pakar menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan tahap demi tahap. Annarino dan Cowell (Sampurno Lego Wibowo 2010: 28-29) Siswa kelas IV, V, VI kira-kira berumur 10-12 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut:

Karakter jasmani siswa kelas IV umur 10 tahun : a) Perbaikan koordinasi dalam ketrampilan gerak, b) Daya tahan berkembang, c) Pertumbuhan tetap, d) Koordinasi mata dan tangan baik, e) Sikap tubuh yang kurang baik mungkin diperlihatkan, f) Perbedaan jenis kelamin tidak menimbulkan konsekuensi yang besar, g) Secara fisiologis putri pada umumnya mencapai kematangan lebih dahulu daripada anak laki-laki, h) Gigi tetap, mulai tumbuh, i) Perbedaan secara perorangan dapat dibedakan dengan nyata, j) Kecelakaan cenderung memacu mobilitas.

8. Sarana dan Prasarana Penjas

a. Pengertian sarana dan prasarana Penjas

Sarana prasarana sangat penting untuk memperlancar proses pembelajaran atau penyampaian suatu materi pembelajaran yang akan diajarkan. Sarana dan

prasarana tidak harus memiliki harga yang mahal, akan tetapi sarana prasarana dapat diperoleh dengan memanfaatkan segala sesuatu yang terdapat disekitar kita. Persyaratan sarana dan prasarana yang baik adalah diantaranya: mudah didapat, menarik, mudah dibawa atau dipindah-pindah, dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, serta murah harganya. Sarana dan prasarana memiliki makna dan fungsi yang berbeda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 999) sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan. Contoh: bola, raket, pemukul, tongkat, balok, raket tennis meja, shuttle cock, dll. Sarana atau alat sangat penting dalam memberikan motivasi peserta didik dengan sungguh-sungguh dan akhirnya tujuan aktivitas dapat tercapai. Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) sarana adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan mudah dipindah bahkan dibawa oleh pelakunya atau siswa. Contoh; Bola, raket, pemukul, tongkat, balok, selendang, gada, bed, *shuttlecock*. Pendapat tentang sarana pendidikan jasmani menurut beberapa ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa sarana merupakan sebuah alat yang digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani, dimana alat yang digunakan tersebut mempunyai sifat yang mudah dipindah atau dibawa kemana-mana. Contoh; bola, raket, pemukul, tongkat, balok, raket tennis meja, shuttle cock, dll.

Prasarana pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan sesuatu yang bersifat permanen. Kelangsungan proses belajar mengajar pendidikan jasmani tidak terlepas dari tersedianya prasarana yang baik dan memadai.

Prasarana yang baik dan memadai maka proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik.

Menurut Soepartono (2000: 5) berpendapat bahwa prasarana olahraga adalah sesuatu yang merupakan penunjang terlaksananya suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar proses. Salah satu sifat yang dimiliki oleh prasarana jasmani adalah sifatnya relatif permanen atau susah untuk dipindah. Menurut Depdiknas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 893) prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses usaha, pembangunan proyek dan lain sebagainya. Prasarana pendidikan jasmani yang dimaksud dalam pendapat di atas dapat diartikan sebagai prasarana dengan ukuran standar seperti lapangan lapangan maupun gedung olahraga, tetapi kebanyakan sekolah tidak dapat menyelenggarakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan prasarana standar, sering pembelajaran pendidikan jasmani diselenggarakan di halaman sekolah sekolah, disela-sela bangunan gedung, sebagian dapat menggunakan prasarana standar yang terdapat disekitar sekolah namun harus berbagi dengan sekolah lain maupun masyarakat.

Menurut Agus S Suryobroto (2004: 4) prasarana atau perkakas adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan sifatnya tidak mudah dipindah (semi permanen) akan tetapi berat atau sulit. Contohnya seperti matras, peti lompat, kuda-kuda, palang tunggal, palang sejajar, palang bertingkat, meja tenis meja, trampolin. Sedangkan sarana atau fasilitas

adalah segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, bersifat permanen atau tidak dapat dipindah-pindahkan. Contoh; lapangan (lapangan sepak bola, bola voli, bola basket, bola tangan, bola kranjang, tenis lapangan, bulu tangkis, kasti, *kipres*, *rondes*, *salgbl hocky*), aula (*hall*), kolam renang. Dari pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa sarana atau perkakas pendidikan jasmani merupakan segala sesuatu perlengkapan yang dapat membantukan mendukung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Prasarana yang memiliki sifat bisa dipindah-pindahkan namun berat (semi permanen) atau dibawa oleh siswa, sedangkan fasilitas yang memiliki sifat tidak bisa dipindah-pindahkan (permanen).

b. Tujuan Sarana dan Prasarana Penjas

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 4) Tujuan sarana dan prasarana pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk:

- 1) Memperlancar jalannya pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa dengan adanya sarana dan prasarana akan menyebabkan pembelajaran menjadi lancar, seperti tidak perlu antri atau menunggu siswa yang lain dalam melakukan aktivitas.
- 2) Memudahkan gerak. Dengan sarana dan prasarana diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 3) Mempersulit gerakan. Maksudnya bahwa secara umum melakukan gerakan tanpa alat akan lebih mudah jika dibandingkan dengan menggunakan alat.
- 4) Memacu siswa dalam bergerak. Maksudnya siswa akan terpacu melakukan gerakan jika menggunakan bola, dibanding hanya membayangkan saja. Begitu pula melempar lembing lebih tertarik dengan alat lembing dibanding hanya gerakan bayangan.
- 5) Kelangsungan aktivitas, karena jika tidak maka tidak jalan. Contohnya main lapangan tanpa ada bola, tidak mungkin. Main sepakbola tanpa ada lapangan tidak akan berjalan/terlaksana.
- 6) Menjadikan siswa tidak takut untuk melakukan gerakan/aktivitas. Sebagai misal untuk melakukan gerakan salto ke depan atau lompat tinggi gaya

flop, jika ada busa yang tebal, maka siswa berani melakukan dibanding hanya ada busa yang tipis.

Menurut Kasmir (dalam Andriko dan Elva, 2012: 111) faktor sarana dan prasarana sangat mendukung terhadap kualitas pelayanan yang diberikan nantinya. Adapun manfaat sarana dan prasarana pendidikan jasmani untuk mendukung proses pembelajaran menurut Agus S. Suryobroto (2004: 5-6) adalah:

- 1) Dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan siswa, karena siswa bersikap, berfikir dan bergerak. Dalam hal ini dengan adanya sarana dan prasarana dapat lebih memotivasi siswa dalam bersikap, berfikir, dan melakukan aktivitas jasmani atau fisik.
- 2) Gerakan dapat lebih mudah atau sulit. Dengan sarana dan prasarana dapat memudahkan gerakan yang sulit, contoh: guling lenting lebih mudah dibantu dengan peti lompat dibanding tanpa menggunakan peti lompat. Sebaliknya dalam kaitanya mempersulit gerakan yang mudah, sebagai contoh: secara umum melakukan gerakan awal tanpa alat lebih mudah dibanding dengan menggunakan alat.
- 3) Dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan. Contoh: seberapa tinggi siswa dalam melompat tinggi, maka diperlukan tiang dan mistar lompat tinggi, bukannya tanpa mistar dan lompat tinggi.
- 4) Menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih tertarik menggunakan alat yang diberikan hiasan atau warna yang memang menarik daripada lazimnya. Contoh: lembing yang diberi ekor akan menghasilkan lemparan yang menarik, dibanding tanpa diberi ekor.

Adanya sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani harapannya dapat memperlancar proses pembelajaran dan tujuan pendidikan jasmani pun bisa tercapai tanpa melalaikan unsur keamanan para siswa dalam menggunakan sarana dan prasarana yang ada. Seperti yang diungkapkan oleh Agus S. Suryobroto (2004: 16-18) tentang persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yaitu :

- 1) Aman, unsur keamanan merupakan unsur pokok dalam pendidikan jasmani, artinya keamanan dalam pendidikan jasmani merupakan prioritas utama sebelum unsur lain.

- 2) Mudah dan murah, sarana dan prasarana tersebut mudah dan murah didapat/disiapkan/diadakan, dan jika membeli tidaklah mahal harganya, namun tidak mudah rusak.
- 3) Menarik, sarana dan prasarana yang baik, jika menarik bagi penggunaannya, artinya siswa senang menggunakannya, bukan sebaliknya.
- 4) Memacu untuk bergerak, dengan adanya sarana dan prasarana pendidikan jasmani akan memacu siswa untuk bergerak.
- 5) Sesuai dengan kebutuhan, dengan menyediakan sarana dan prasarana hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau penggunaannya.
- 6) Sesuai dengan tujuan, sarana dan prasarana hendaknya sesuai dengan tujuan.
- 7) Tidak mudah rusak, maksudnya adalah penggunaan sarana dan prasarana hendaknya tidak hanya digunakan satu atau dua kali saja.
- 8) Sesuai dengan lingkungannya, maksudnya adalah jangan sampai mengadakan sarana dan prasarana yang tidak sesuai dengan kondisi sekolah, misalnya sarana dan prasarana yang cocok untuk lapangan lunak namun digunakan untuk lapangan keras.

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani dibutuhkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya sarana dan prasarana membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani berjalan kurang baik dan tujuan pendidikan jasmani pun tidak tercapai.

9. Matras Senam Lantai

a. Fungsi dan Kegunaan Matras

Matras berfungsi untuk mengurangi resiko cedera pada pembelajaran senam lantai dan juga sebagai alat yang dapat mempermudah bagi peserta didik untuk melakukan salah satu gerakan senam lantai. Sedangkan kegunaan dari matras itu sendiri adalah untuk memperlancar proses pembelajaran senam lantai. Hal ini dapat dibuktikan dalam undang-undang no. 24 tahun 2007 (Depdiknas, 2007: 4), tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah

(SMA/MA) yang menyebutkan bahwa standarisasi untuk pembelajaran senam adalah diantaranya: minimum matras, peti loncat, tali loncat, simpai, bola plastik, tongkat. Menurut Yoyo Bahagia (2005: 38) matras sering digunakan untuk senam lantai, apabila tidak dipunyai matras standar yang terbuat dari karpet maupun matras dari karet, maka bisa dibuat matras dari kain terpal atau karung goni diisi sabut kelapa, jerami atau kain-kain perca.

b. Standarisasi Matras

Menurut Undang-undang no. 24 Tahun 2007 (Depdiknas, 2007: 4), tentang Standar Sarana dan Prasarana Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) yang menyebutkan bahwa standarisasi untuk pembelajaran senam adalah diantaranya: Minimum matras, peti loncat, tali loncat, simpai, bola plastik, tongkat. Menurut Yoyo Bahagia (2005: 38) Disamping untuk senam, bisa juga digunakan untuk pendaratan lompat tinggi ukurannya matras disesuaikan dengan standard minimal saja misalnya 1 m x 2 m tebal 10 cm- 15 cm. Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa matras merupakan salah satu alat atau perkakas yang digunakan untuk pembelajaran senam yang terbuat dari bahan kasur tebal dan padat yang diisi dengan kapuk (sabut kelapa dsb) , kasur, karet, dan busa.

10. Hakikat Gambar

a. Pengertian Gambar

Menurut Tecky Hendarto (2014: 4), gambar merupakan suatu produk atau hasil dari menggambar. Dalam dunia seni dan desain, produk gambar merupakan suatu karya nyata yang tertuang dalam satu media dan merupakan hasil pemikiran,

gagasan atau ide dari sang penggambaranya. Gambar dapat pula merupakan suatu ungkapan dari pembuat gambar, yang bisa dilakukan oleh seorang pelukis (seniman) untuk mengungkapkan perasaannya dalam bentuk gambar (lukisan). Perasaan atau ungkapan perasaan (sang penggambar/pelukis) bisa berupa perasaan senang, sedih, atau lainnya. Namun, bisa juga gambar yang dibuat merupakan obyek dari suatu tempat/lokasi, dapat pula menggambarkan keadaan atau situasi nyata/fisik yang digambarkan (dilukiskan) oleh seorang seniman (pembuat gambar) untuk menceritakannya kepada pihak lain dalam bentuk gambar (lukisan).

Menurut Oemar Hamalik (1986:43) Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Pendapat ahli diatas dapat diartikan bahwa gambar merupakan suatu wujud yang dapat di indera menggunakan indera penglihat yang kemudian dapat mempengaruhi perasaan dan pikiran pengindera atau subjek. Menurut KBBI (2008: 992) Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Pengertian dari gambar menurut KBBI tersebut diatas dapat diartikan bahwa gambar adalah merupakan sebuah tiruan dari segala objek yang dapat dilihat dengan indera penglihat, yang dibuat menggunakan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya

b. Fungsi Gambar

Pada dasarnya gambar bukan hanya sekedar gambar. Gambar memiliki bermacam- macam fungsi. Berikut merupakan fungsi dari gambar menurut para ahli. Menurut Ahmad Rohani (1997: 97) Gambar dapat membangkitkan minat

untuk sesuatu yang baru yang akan dipelajari. dengan menggunakan gambar, pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul. Pendapat ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa gambar dapat membangkitkan minat untuk mempelajari sesuatu dan dapat memperluas wawasan. Pendapat lain dikemukakan oleh Subana (1998:322) manfaat gambar adalah untuk meningkatkan daya tarik siswa. Pendapat ahli tersebut diatas dapat diartikan bahwa gambar dalam pembelajaran, dapat meningkatkan daya tarik atau minat siswa dalam mengikut pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangatlah diperlukan guna untuk mendukung kerangka berfikir, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam rangka pengajuan hipotesis. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Riyanto melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Matras Jerami Sebagai Pengganti Matras pada Pembelajaran Guling Depan Kelas IV SD Negeri Mangunjayan Kecamatan Butuh Kabupaten Purworejo Tahun 2012”, dengan skor perolehan persentase nilai validasi oleh tiga orang ahli dengan persentase sebesar 80,95% , kemudian dari hasil uji coba skala kecil mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91,88, dan hasil uji coba skala besar mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,45%. Dari hasil perolehan persentase kelayakan yang telah disebutkan diatas maka “Pengembangan Matras Jerami Sebagai Pengganti Matras pada Pembelajaran Guling Depan Kelas IV SD Negeri Mangunjayan Kecamatan Butuh Kabupaten Purworejo

Tahun 2012”, dinyatakan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

2. Agnes Dwi Mawarsih melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini”. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan secara keseluruhan media pembelajaran dan latihan taekwondo dengan pokok bahasan materi (teknik tendangan, teknik tangkisan, teknik pukulan, teknik sabetan, teknik kuda-kuda). Produk ini dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan taekwondo untuk anak usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 99,5%. Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo untuk peserta didik SD kelas II- VI meliputi; segi materi sebesar 100%, segi desain kartu sebesar 99%, segi desain buku pelaksanaan sebesar 99%, segi desain kotak kartu sebesar 100%, secara keseluruhan media pembelajaran dan latihan kartu cerdas taekwondo ini layak digunakan dalam pengenalan dan latihan teknik dasar taekwondo untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba seperti tersebut diatas.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran pendidikan jasmani pada materi senam lantai di Madrasah Ibtidaiyah Gandekan tidak menggunakan *cover* matras bergambar. Padahal berdasarkan hasil pencarian informasi tentang tingkat kebutuhan siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Gandekan Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul dengan menggunakan angket, ditemukan data bahwa sebanyak 40 siswa dari 42 siswa

menyatakan suka dengan matras bergambarburung. Apabila dilihat dengan nilai persentase, sebesar 95% siswa menyatakan suka dengan dengan matras bergambar untuk digunakan dalam pembelajaran senam lantai. Maka dari itu perlu dikembangkannya “*Cover Matras Bergambar Untuk Pembelajaran Senam Lantai Pada Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul*”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Model pada penelitian ini adalah model penelitian pengembangan yang berorientasi pada langkah- langkah pengembangan dari Sugiyono (2009: 55). Model pada penelitian pengembangan ini memiliki sebuah metode. Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik serta alat-alat tertentu. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode penelitian adalah prosedur atau cara yang digunakan dalam proses untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam menggunakan metodologi penelitian pada suatu penelitian harus terpusat dan mengarah pada tujuan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono (2009: 297) metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran dan pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk yang efektif yang dipergunakan dalam pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan mengembangkan produk, kemudian produk dievaluasi revisi dan ujicoba produk.

Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan untuk menghasilkan alat pembelajaran dalam bentuk alat. Alat ini berbentuk *cover* matras bergambar yang akan digunakan untuk pembelajaran materi senam lantai di MI Gandekan Guwosari kelas IV (empat) Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam mendesain, membuat, dan mengevaluasi dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi oleh Borg dan Gall (2003). Langkah-langkah tersebut dilengkapi dari beberapa model pengembangan menurut Sadiman dkk (2003: 98). Langkah-langkah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Meneliti keadaan pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Melakukan identifikasi kebutuhan produk
3. Menentukan masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani
4. Mengembangkan alat *cover* matras bergambar meliputi
 - a. Pengumpulan bahan-bahan
 - b. Proses pembuatan produk
5. Evaluasi produk dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan ahli alat yaitu A. Erlina Listyarini, M.Pd dan

peserta didik untuk uji coba (perorangan/satu-satu, kelompok kecil dan kelompok besar)

6. Hasil akhir berupa perkakas atau alat yaitu *cover* matras bergambar untuk pembelajaran senam lantai Pada kelas IV (empat) MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul.

Peneliti juga menggunakan metode penelitian yang dikembangkan oleh Sugiono (2010), langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan masalah yang terjadi dalam pembelajaran.

Dari penelitian di MI Gandekan Guwosari ini peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu banyak siswa yang menginginkan *cover* matras bergambar namun tidak tersedia.

2. Mengumpulkan informasi untuk perencanaan produk.

Peneliti mengumpulkan informasi baik secara teoritik dari beberapa buku-buku kepustakaan tentang alat yang dikembangkan. Disini peneliti akan meneliti pengembangan *cover* matras bergambar untuk pembelajaran senam lantai, berarti harus mencari materi kepustakaan tentang pendidikan jasmani, senam lantai, definisi matras, dan pengertian gambar. Selain itu mencari informasi yang dapat digunakan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi masalah yang terjadi.

Peneliti akan meneliti pengembangan matras bergambar untuk pembelajaran senam lantai, definisi matras dan pengertian gambar. Selain itu mencari informasi yang digunakan untuk bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi masalah yang terjadi. Disini peneliti akan menggunakan angket tentang

persepsi guru dan siswa terhadap matras bergambar sebelum membuat desain *cover* matras bergambar yang akan dikembangkan.

3. Desain Produk .

Penelitian membuat desain produk yang telah dikembangkan yaitu berupa *cover* matras bergambar. Dalam produk yang dikembangkan ini perlu dijelaskan tentang bahan yang dibutuhkan, ukuran, prosedur pembuatan, mekanisme cara penggunaan, cara kerja, serta kelebihan dan kekurangannya produk yang dikembangkan tersebut.

4. Pembuatan Produk.

Pembuatan produk pada tahap ini bertujuan untuk mempermudah para validator produk untuk mengamati produk *cover* matras bergambar.

5. Validasi Desain.

Validasi desain dilakukan dengan cara pengujian produk oleh para pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

6. Perbaikan Desain.

Setelah desain produk divalidasi oleh para pakar atau tenaga ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kemudian dilanjutkan dengan perbaikan produk yang akan dihasilkan.

7. Uji Coba Produk Tahap Awal.

Setelah desain telah dibuat, kemudian di ujicoba untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari produk yang dikembangkan tersebut. Selain itu pengujian produk yang dimaksudkan untuk perbandingan dengan sistem kerja lama atau produk yang lama.

8. Revisi Produk.

Setelah pengujian dapat diketahui signifikansi produk yang dikembangkan.

Kemudian dilakukan revisi atau perbaikan produk agar lebih baik.

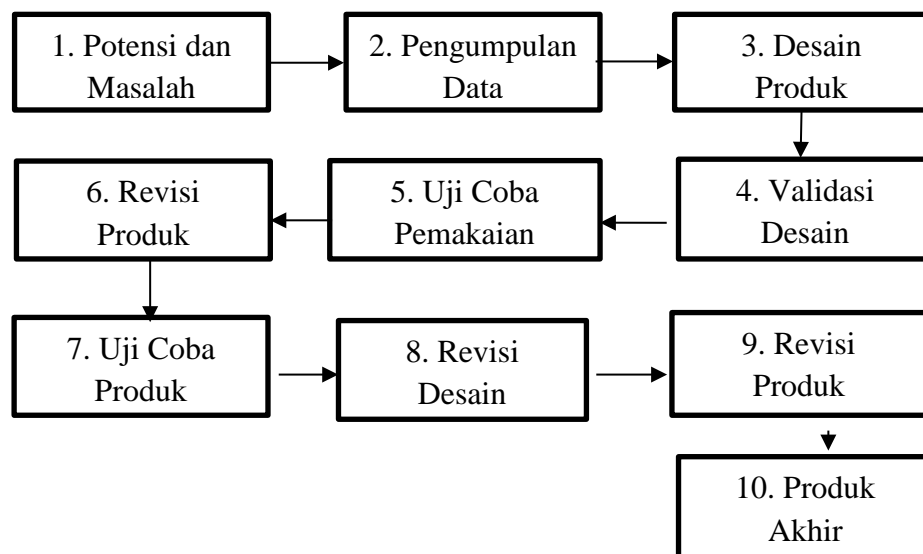
9. Uji coba Produk Skala Besar.

Ujicoba dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat lebih baik lagi.

Selain itu ujicoba produk ini dilakukan untuk penyempurnaan produk tersebut.

10. Revisi Produk dan Pembuatan Produk Akhir.

Pada tahap ini, produk telah melewati uji coba skala besar yang melibatkan 42 siswa/ siswi kelas IV MI Gandekan. Dari hasil uji coba produk akhir peneliti mendapatkan beberapa masukan dari siswa/ siswi untuk selanjutnya dijadikan dasar untuk merevisi akhir produk.



Gambar 1. Langkah- langkah Penelitian Pengembangan menurut Sugiyono (2009)

C. Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini dibuat menggunakan skala *Guttman*. Djaali dan Muljono (2008: 28) mengemukakan bahwa skala *Guttman* yaitu skala yang

menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban, benar- salah, ya- tidak, pernah- tidak pernah, positif- negatif, tinggi- rendah, baik- buruk, dan seterusnya...untuk jawaban positif seperti setuju, benar, ya, pernah dan semacamnya diberi *skor* 1; sedangkan untuk jawaban negatif seperti tidak setuju, salah, tidak, tidak pernah, dan semacamnya diberi *skor* 0. Fungsi angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hal- hal yang wajib diketahui dalam penelitian pengembangan, diantaranya adalah:

1. Tingkat kebutuhan siswa dan guru terhadap produk.
2. Penilaian produk oleh ahlinya.
3. Penilaian siswa terhadap produk.
4. Tingkat kelayakan produk.

Berikut adalah salah satu contoh bentuk kisi- kisi yang digunakan sebagai acuan dalam membuat angket.

Tabel 2. Bentuk kisi- kisi pada angket penilaian oaleh validator

Kriteria	Indikator
Fungsi	(1) Berkesan (2) wawasan (3) gairah belajar (4) keawetan (5) menarik perhatian (6) semangat belajar.
Spesifikasi	1) Bahan (2) warna (3) ketebalan (4) ukuran
Ekonomis	1) Bentuk (2) harga (3) bahan mudah diperoleh

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kebaikan/ keefektifan produk yang dihasilkan.

Data yang diperoleh dari uji coba yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk berupa *cover* bergambar pada matras senam lantai yang merupakan produk dari penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas perkakas atau alat matras jerami yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris.

1. Desain uji coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas program yang sedang dikembangkan. Produk sebelum di uji cobakan, dikonsultasikan kepada ahli. Setelah mendapatkan saran maka perlu melakukan revisi tahap pertama. Langkah berikutnya uji coba yang dilaksanakan dalam tiga tahap yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi dan menghasilkan produk yang valid dan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul tahun ajaran 2016/ 2017. Pada uji coba tahap awal peneliti menggunakan 6 siswa. Pada uji coba skala kecil peneliti mengambil subjek 10 siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari, dan uji coba kelompok besar peneliti menggunakan seluruh siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari yang berjumlah 42 siswa.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yaitu data dalam bentuk angka dari hasil angket atau kuesioner yang telah disebarkan kepada responden yaitu skor 1 (satu) untuk jawaban ya dan skor 0 (nol) untuk

jawaban tidak dan data tersebut yang kemudian akan diketahui tidak kelayakannya menggunakan tabel presentase menurut Suharsimi Arikunto (1996:244) yaitu hasil interpretasi berupa sangat layak, layak, cukup dan kurang layak sesuai dengan rentang nilainya. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas produk yang berupa *cover* matras bergambar.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket/kuesioner uji ahli dan angket/kuesioner untuk siswa yang dibuat oleh Adi Purwanto (2010: 29) yang telah direvisi dan telah disesuaikan dengan materinya dan tes materi pembelajaran. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas perkakas *cover* matras bergambar dan instrumen berupa tes materi bagi peserta didik disusun untuk mengetahui efektivitas perkakas matras dalam proses pembelajaran.

5. Teknik analisis data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli alat, dan peserta didik dihimpun dan digunakan untuk memperbaiki produk ini.

Teknik analisis data yang pertama dilakukan pada tahap pertama adalah menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan produk alat hasil modifikasi setelah diimplementasikan dalam pembelajaran, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya data yang bersifat komunikatif diproses dengan

jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase (Suharsimi Arikunto, 1996:245), atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis persentase setelah itu dimasukkan ke dalam rumus sistem kategori. Berikut merupakan tabel rumus sistem kategori:

Tabel 3. Tabel Skala Persentase untuk Uji Ahli Menurut Suharsimi Arikunto (1996:244)

Presentase pencapaian	Rentang nilai	interpretasi
76% - 100%	16 – 20	Sangat layak
56% - 75 %	12 – 15	Layak
40% - 50 %	9 – 11	Cukup
0% - 39%	0 – 8	Kurang layak

Tabel skala persentase untuk siswa menurut Suharsini Arikunto adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel Skala Persentase untuk Siswa Menurut Suharsini Arikunto (1996:244)

Presentase pencapaian	Rentang nilai	interpretasi
76% - 100%	13-16	Sangat layak
56% - 75 %	9 -12	Layak
40% - 50 %	7 – 8	Cukup
0% - 39%	0 – 6	Kurang layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Mencari potensi dan masalah yang terjadi dalam pembelajaran senam lantai.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di MI Gandekan, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran senam lantai, matras masih menggunakan *cover* matras biasa dan tidak bermotif. Hasil pengamatan yang dilakukan, selain mengetahui bahwa matras yang digunakan pada pembelajaran senam lantai adalah matras yang tidak bermotif, peneliti juga menemukan bahwa dari berbagai materi pendidikan jasmani untuk siswa kelas IV di MI Gandekan, materi senam lantai merupakan materi yang tidak disukai oleh beberapa siswa. Dari beberapa siswa yang tidak menyukai materi senam lantai kebanyakan adalah dari siswa perempuan.

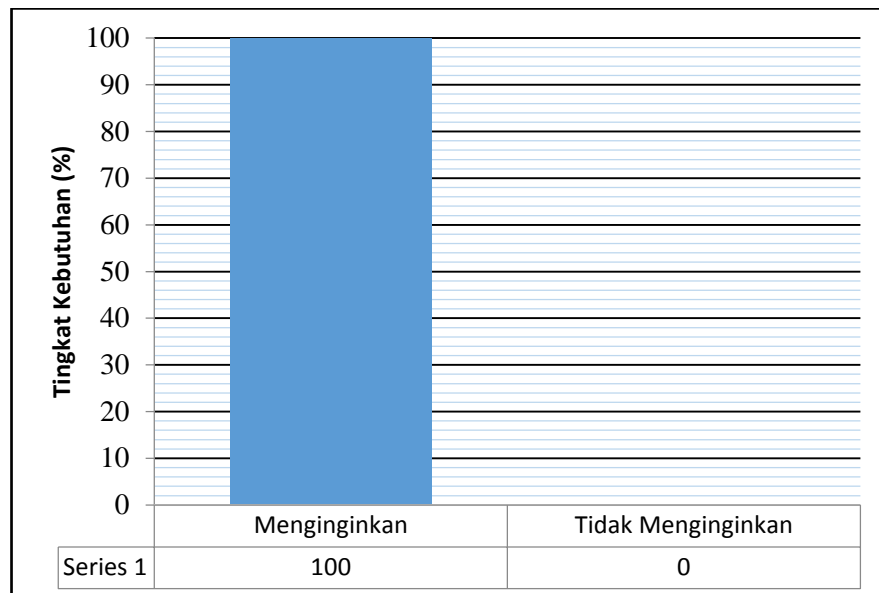
Tabel 5. Angket untuk mengetahui potensi dan masalah dalam pembelajaran senam lantai.

No	Pernyataan	Alternatif Nilai	
		Ya	Tidak
1.	Saya tidak termotivasi belajar senam lantai		
2	Saya merasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai		
3	Belajar senam lantai sulit		
4	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya mudah dalam melakukan gerakan senam lantai		
5	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya senang belajar senam lantai		

Berikut merupakan hasil nilai dari 42 siswa yang menginginkan matras bergambar.

Tabel 6. Nilai persentase jumlah siswa yang menginginkan dan tidak Menginginkan *cover* matras bergambar.

No	Analisa Kebutuhan	Frekuensi	Prosentase
1	Menginginkan matras <i>cover</i> bergambar	42	100%
2	Tidak menginginkan <i>cover</i> matras bergambar	0	0%
	Jumlah	42	100%



Gambar 2. Diagram Nilai persentase jumlah siswa yang menginginkan dan tidak menginginkan *cover* matras bergambar.

2. Pengumpulan Data Informasi

Pengumpulan informasi bertujuan untuk mendapatkan data. Pada tahap pengumpulan informasi siswa akan memilih diantara banyak pilihan dan pada tahap ini dan tahap- tahap selanjutnya tidak ada intervensi dari peneliti terhadap jawaban yang dipilih oleh subjek penelitian. Data yang telah terkumpul akan dianalisis, kemudian dari hasil analisis akan diketahui jumlah siswa yang menginginkan bentuk matras yang diinginkan. Dari berbagai macam keinginan

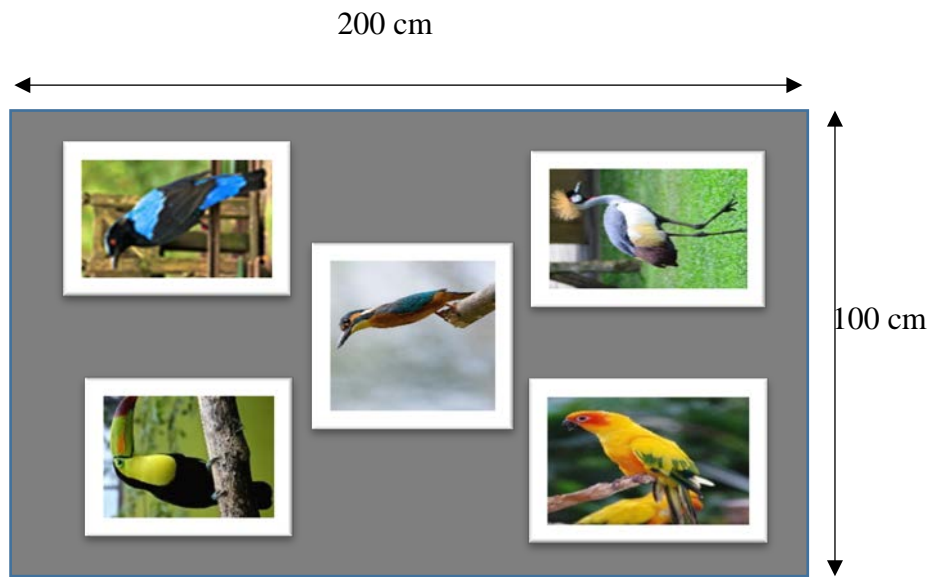
produk matras oleh siswa, peneliti mencari keinginan yang paling banyak diminta oleh siswa. Hasil terbanyak akan dijadikan dasar untuk membuat motif matras. Pada tahap pengumpulan informasi ini diketahui bahwa terdapat 100% siswa menginginkan *cover* matras yang mempunyai motif bergambar burung. Berikut merupakan contoh penggalan angket yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan informasi terkait pembelajaran senam lantai.

Tabel 7. Angket untuk Pengumpulan Informasi Desain Produk.

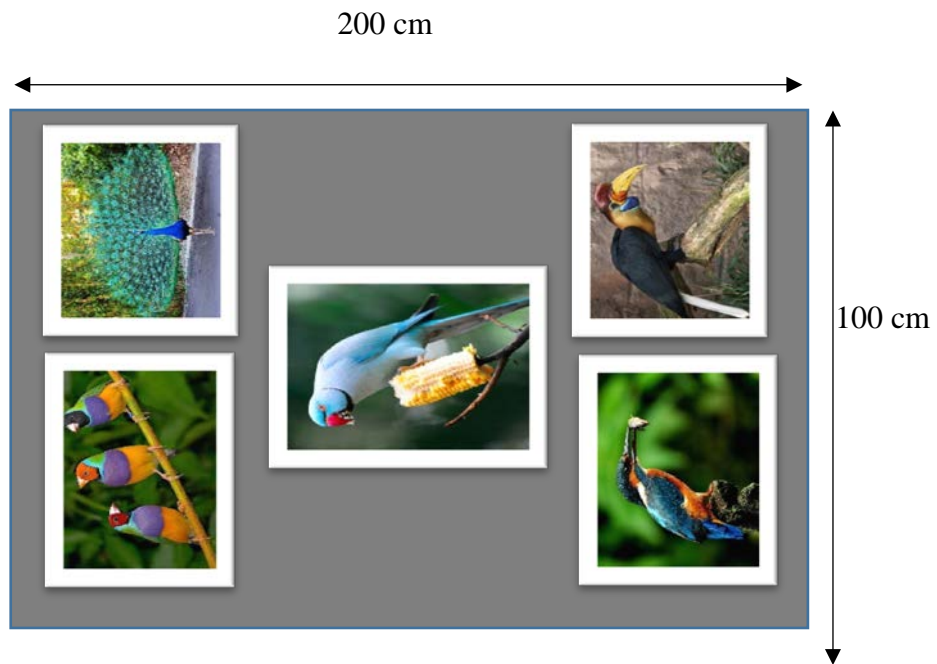
No	Pernyataan	Alternatif Nilai	
		YA	TIDAK
1.	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar hewan berkaki empat		
2	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar ikan		
3	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar burung		
4	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar kendaraan		
5	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar pemandangan		
6	Saya suka <i>cover</i> matras bergambar bunga		

3. Desain produk *cover* matras bergambar

Pada tahap desain produk peneliti mendesain produk *cover* matras bergambar burung. Gambar pada *cover* matras bergambar peneliti dapatkan atas izin dari pemilik gambar, dimana pemilik gambar merupakan seorang fotografer. Berikut merupakan desain dari *cover* matras bergambar.



Gambar 3. *Cover* matras bergambar tampilan depan.



Gambar 4. *Cover* matras bergambar tampilan belakang.



Gambar 5. *Cover* matras bergambar tampilan samping.

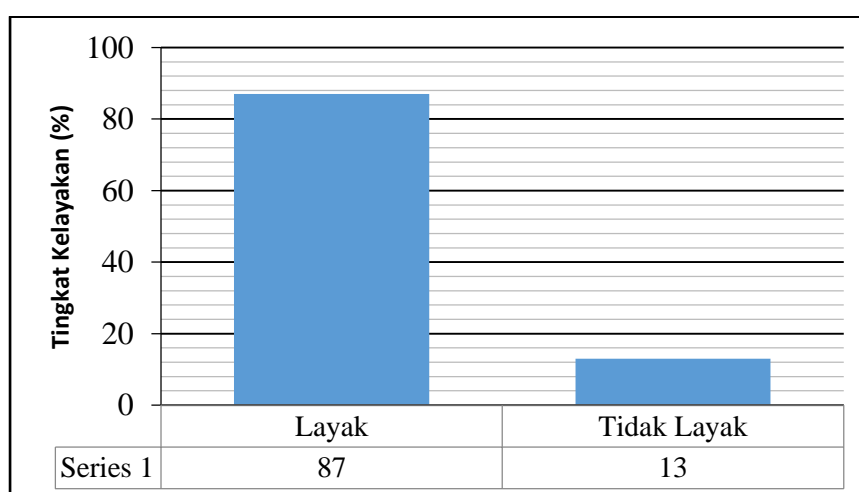
4. Validasi ahli sarana prasarana penjas.

Setelah desain *cover* matras bergambar selesai, dilanjut pada tahap validasi oleh ahli. Pada tahap validasi oleh ahli, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi, saran dan masukan dari ahli sarana dan prasarana Pendidikan Jasmani. Angket yang digunakan merupakan angket yang sudah divalidasi oleh Bapak Saryono, M.Or. dimana beliau merupakan pengajar media pembelajaran penjas.

Pada penelitian ini ahli yang melakukan validasi terhadap produk *cover* matras bergambar adalah Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. beliau adalah dosen pengajar sarana dan prasarana pendidikan jasmani. Berikut adalah nilai dari hasil validasi ahli terhadap kelayakan produk *cover* matras bergambar.

Tabel 8. Persentase nilai dari validator terhadap tingkat kelayakan *cover* matras bergambar.

No	Tingkat Kelayakan	Frekuensi	Persentase
1	Layak	14	87%
2	Tidak Layak	2	13%
	Jumlah	16	100%



Gambar 6. Diagram perolehan nilai oleh validator terhadap tingkat kelayakan *cover* matras bergambar

5. Uji coba produk *cover* matras bergambar

a. Uji coba produk tahap awal

Uji coba tahap awal dilakukan pada tanggal 19 Juli 2017. Peneliti melakukan uji coba produk tahap awal dengan melibatkan 6 orang siswa kelas IV di MI Gandekan. Siswa yang dijadikan sebagai subjek pada uji coba tahap awal diperoleh melalui teknik *random sampling*. Cara melakukan proses *random sampling*, pertama- tama peneliti menyiapkan kertas yang dipotong kecil- kecil yang berjumlah 42 sesuai subjek penelitian. Kertas yang sudah dipotong kecil- kecil yang berjumlah 42 kemudian diberikan kepada seluruh subjek uji coba, guna membubuhkan nama, setelah nama dibubuhkan kemudian kertas dilipat hingga tidak terlihat tulisan yang telah dibubuhkan. Kemudian setelah itu kertas dikumpulkan jadi 1, dan dikocok dan kemudian diambil 6. Kertas yang sudah diambil 6 kemudian dibuka, dan nama- nama pada kertas yang berjumlah 6 itulah yang akan melakukan uji coba tahap awal. Keenam subjek uji coba melakukan uji coba terhadap produk *cover* matras bergambar, kemudian siswa melakukan penilaian terhadap produk *cover* matras bergambar melalui angket. Angket yang digunakan merupakan angket yang layak untuk digunakan dalam mencari informasi tentang tingkat kelayakan *cover* matras bergambar kepada siswa atau subjek uji coba. Angket yang digunakan telah divalidasi oleh Bapak Saryono, M.Or. dimana beliau merupakan pengajar media pembelajaran penjas dan sarana prasarana penjas.

Berikut merupakan bentuk instrumen angket yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kelayakan *cover* matras bergambar oleh siswa pada uji coba tahap awal produk *cover* matras bergambar.

Tabel 9. Angket untuk penilaian subjek uji coba terhadap *cover* matras bergambar.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Ya	Tdk
Keamanan	Kulit saya tidak sakit saat belajar senam lantai menggunakan <i>cover</i> matras bergambar		
	Belajar senam lantai dengan <i>cover</i> matras bergambar tidak membuat badan saya sakit		
	Saya tidak terpeleset ketika menggunakan <i>cover</i> matras bergambar		
	<i>Cover</i> matras bergambar tidak licin		
	<i>Cover</i> matras bergambar tidak membuat badan saya nyeri		
Ketertarikan	<i>Cover</i> matras bergambar lebih menarik warnanya		
	<i>Cover</i> matras bergambar membuat saya menjadi lebih menyukai pembelajaran senam lantai		
	<i>Cover</i> matras bergambar membuat pembelajaran senam lantai tidak cepat bosan		
	Gambar hewan pada <i>cover</i> matras bergambar sangat menarik		
	<i>Cover</i> matras bergambar membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran senam lantai		
Kenyamanan	Bahan <i>cover</i> matras bergambar lebih lembut		
	<i>Cover</i> matras bergambar membuat lebih nyaman dalam melakukan gerakan senam lantai		
	<i>Cover</i> matras bergambar terasa nyaman di kulit		
	<i>Cover</i> matras bergambar membuat lebih nyaman bergerak dalam pembelajaran senam lantai		
	<i>Cover</i> matras bergambar terasa lebih empuk		

Hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap kelayakan dari produk *cover* matras bergambar pada uji coba produk tahap awal mendapatkan tingkat persentase kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian *cover* matras bergambar jika dinilai dari hasil uji coba tahap awal dapat dinyatakan berhasil, dengan kategori “Sangat Layak”. Tingkat kelayakan produk *cover* matras bergambar pada uji coba produk tahap awal yang mendapatkan tingkat kelayakan sempurna dengan persentase kelayakan mencapai 100% tidak perlu mendapatkan revisi pada desain produk. Produk *cover* matras bergambar yang mendapatkan tingkat kelayakan mencapai nilai persentase sebesar 100% langsung melanjutkan uji coba produk tahap selanjutnya.

Berikut adalah data siswa yang melakukan uji coba produk *cover* matras bergambar tahap awal dan hasil tanggapan siswa terhadap *cover* matras bergambar.

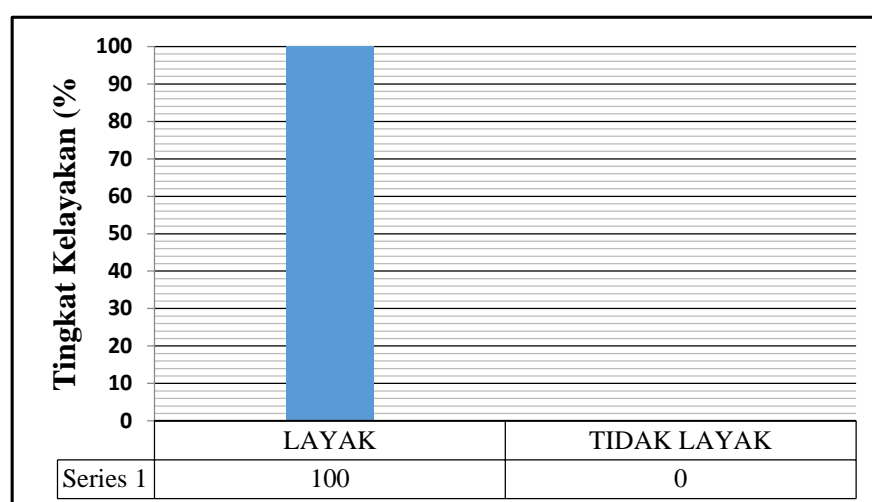
Tabel 10. Data siswa yang melakukan uji coba produk *cover* matras bergambar tahap awal.

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	L1	L	IV a
2	L2	L	IV b
3	L3	L	IV a
4	P1	P	IV b
5	P2	P	IV a
6	P3	P	IV b

Tabel 11. Hasil penilaian siswa terhadap kelayakan *cover* matras bergambar pada uji coba produk tahap awal.

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	6	0	6	100
2	Pertanyaan 2	6	0	6	100
3	Pertanyaan 3	6	0	6	100
4	Pertanyaan 4	6	0	6	100
5	Pertanyaan 5	6	0	6	100
6	Pertanyaan 6	6	0	6	100
7	Pertanyaan 7	6	0	6	100
8	Pertanyaan 8	6	0	6	100
9	Pertanyaan 9	6	0	6	100
10	Pertanyaan 10	6	0	6	100
11	Pertanyaan 11	6	0	6	100
12	Pertanyaan 12	6	0	6	100
13	Pertanyaan 13	6	0	6	100
14	Pertanyaan 14	6	0	6	100
15	Pertanyaan 15	6	0	6	100
Jumlah		90	0	90	100%

Berikut merupakan diagram batang hasil penilaian siswa terhadap kelayakan *cover* matras bergambar pada uji coba produk tahap awal yang berbentuk diagram batang.



Gambar 7. Diagram Batang Hasil penilaian siswa terhadap kelayakan *cover* matras bergambar pada uji coba produk tahap awal.

b. Uji coba produk skala kecil

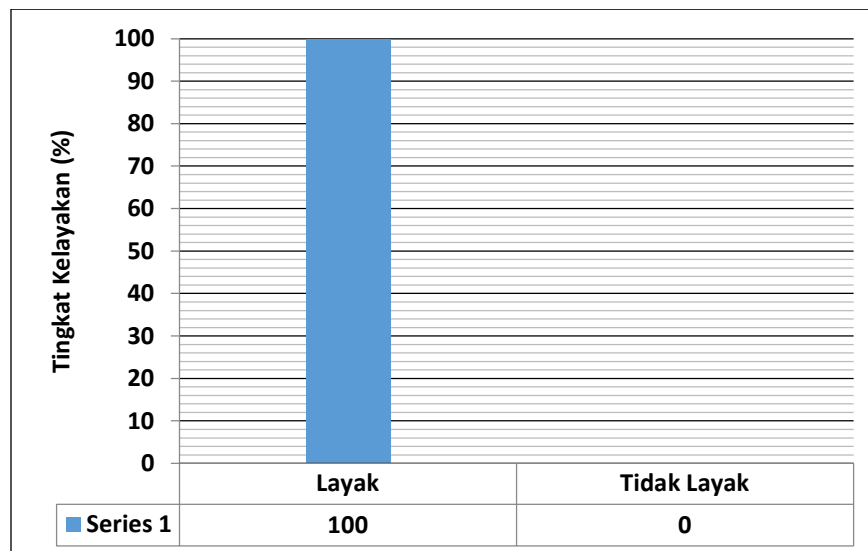
Pada uji coba produk *cover* matras bergambar skala kecil peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan informasi tentang *cover* matras bergambar oleh siswa. Angket yang digunakan adalah angket yang sama seperti angket yang digunakan pada saat uji coba tahap awal. Jadi angket yang digunakan untuk uji coba skala kecil ini merupakan angket yang layak, karena telah tervalidasi dan dinyatakan layak.

Uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2017. Dalam melakukan uji coba produk skala kecil, peneliti melibatkan 20 orang siswa dari kelas IV a dan kelas IV b MI Gandekan. Subjek penelitian yang akan digunakan dalam tahap uji coba terhadap produk *cover* matras bergambar berjumlah 20 orang. Subjek uji coba yang berjumlah 20 orang diperoleh melalui metode *random sampling*. Siswa yang berjumlah 20 orang melakukan uji coba terhadap produk *cover* matras bergambar, kemudian siswa melakukan penilaian terhadap produk *cover* matras bergambar melalui angket. Angket yang telah diisi siswa kemudian dianalisis.

Hasil analisis angket tanggapan siswa tentang kelayakan dari produk *cover* matras bergambar dalam uji coba produk skala kecil mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada uji coba skala kecil terhadap produk *cover* matras bergambar mendapatkan nilai persentase kelayakan yang sempurna. Berikut adalah data siswa yang melakukan uji coba produk tahap awal dan hasil tanggapan siswa terhadap *cover* matras bergambar.

Tabel 12. Data siswa yang mengikuti uji coba produk *cover* matras bergambar skala kecil.

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	L	L	IV a
2	L	L	IV a
3	L	L	IV a
4	L	L	IV a
5	L	L	IV a
6	P	P	IV a
7	P	P	IV a
8	P	P	IV a
9	P	P	IV a
10	P	P	IV a
11	L	L	IV b
12	L	L	IV b
13	L	L	IV b
14	L	L	IV b
15	L	L	IV b
16	P	P	IV b
17	P	P	IV b
18	P	P	IV b
19	P	P	IV b
20	P	P	IV b



Gambar 8. Diagram batang tingkat kelayakan *cover* matras bergambar pada uji coba skala kecil.

Tabel 13. Hasil penilaian 20 siswa pada uji coba produk *cover* matras bergambar skala kecil.

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	20	0	20	100
2	Pertanyaan 2	20	0	20	100
3	Pertanyaan 3	20	0	20	100
4	Pertanyaan 4	20	0	20	100
5	Pertanyaan 5	20	0	20	100
6	Pertanyaan 6	20	0	20	100
7	Pertanyaan 7	20	0	20	100
8	Pertanyaan 8	20	0	20	100
9	Pertanyaan 9	20	0	20	100
10	Pertanyaan 10	20	0	20	100
11	Pertanyaan 11	20	0	20	100
12	Pertanyaan 12	20	0	20	100
13	Pertanyaan 13	20	0	20	100
14	Pertanyaan 14	20	0	20	100
15	Pertanyaan 15	20	0	20	100
Jumlah		300	0	300	100%

c. Uji coba produk skala besar

Pada uji coba skal besar ini, peneliti masih menggunakan angket yang sama, yaitu angket yang digunakan pada uji coba tahap awal dan uji coba skala kecil. Uji coba produk *cover* matras bergambar skala besar merupakan uji coba produk paling akhir. Dalam uji coba produk *cover* matras bergambar skala skala besar, peneliti melibatkan seuruh siswa kelas IV MI Gandekan yang berjumlah 42 siswa. Pada tahap uji coba skala besar terhadap produk *cover* matras bergambar, peneliti tidak lagi menggunakan sistem *random sampling*. Pada tahap uji coba skala besar tidak lagi digunakan sistem *random sampling* karena pada penelitian skala besar ini peneliti mengambil seluruh siswa kelas IV sebagai subjek uji coba. Seluruh subjek uji coba yang berjumlah 42 siswa yang berasal dari kelas IVa dan kelas IVb melakukan uji coba terhadap produk *cover* matras bergambar dengan cara

siswa melakukan aktivitas senam lantai menggunakan produk *cover* matras bergambar. Sesudah subjek uji coba melakukan uji coba terhadap produk *cover* matras bergambar, kemudian subjek uji coba yaitu siswa kelas Iva dan siswa kelas IVb melakukan penilaian terhadap produk *cover* matras bergambar melalui angket. Angket yang telah diisi siswa kemudian dianalisis. Hasil analisis angket tanggapan siswa tentang kelayakan dari produk *cover* matras bergambar dalam uji coba produk skala besar ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada uji coba skala besar terhadap produk *cover* matras bergambar mendapatkan nilai persentase kelayakan yang sempurna. Uji coba skala besar pada penelitian ini merupakan dasar untuk menentukan produk akhir pada produk *cover* matras bergambar, namun apabila nilai kelayakan yang diperoleh belum mencapai 100% revisi produk harus dilakukan, akan tetapi pada penelitian pengembangan *cover* matras bergambar ini, *cover* matras bergambar belum pernah mengalami revisi pada tahapan uji coba produk, baik uji coba produk tahap awal sampai dengan tahap akhir. Dengan demikian penelitian pengembangan produk *cover* matras bergambar sudah selesai atau disudahi karena keterbatasan waktu dan biaya dalam penelitian. Diwaktu yang akan datang apabila tersedia waktu dan biaya yang cukup penelitian bisa dilanjutkan dengan pembuatan produk masal *cover* matras bergambar. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian, pembuatan produk masal akan dilakukan saat tersedianya waktu dan biaya yang memadai.

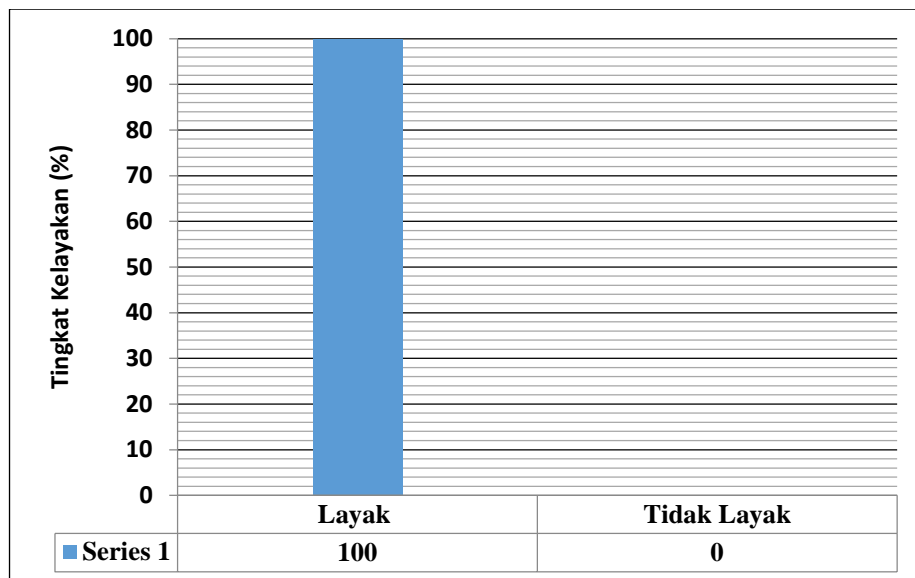
Berikut adalah data siswa yang melakukan uji coba produk skala besar dan hasil tanggapan siswa terhadap *cover* matras bergambar.

Tabel 14. Data 42 siswa yang melakukan uji coba skala besar Pada produk *cover* matras bergambar.

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	L1	L	IV a
2	L2	L	IV a
3	L3	L	IV a
4	L4	L	IV a
5	L5	L	IV a
6	L6	L	IV a
7	L7	L	IV a
8	L8	L	IV a
9	P1	P	IV a
10	P2	P	IV a
11	P3	P	IV a
12	P4	P	IV a
13	P5	P	IV a
14	P6	P	IV a
15	P7	P	IV a
16	P8	P	IV a
17	P9	P	IV a
18	P10	P	IV a
19	P11	P	IV a
20	P12	P	IV a
21	L9	L	IV b
21	L10	L	IV b
23	L11	L	IV b
24	L12	L	IV b
25	L13	L	IV b
26	L14	L	IV b
27	L15	L	IV b
28	L16	L	IV b
29	L17	L	IV b
30	L18	L	IV b
31	L19	L	IV b
32	P13	P	IV b
33	P14	P	IV b
34	P15	P	IV b
35	P16	P	IV b
36	P17	P	IV b
37	P18	P	IV b
38	P19	P	IV b
39	P20	P	IV b
40	P21	P	IV b
41	P22	P	IV b
42	P23	P	IV b

Tabel 15. Penilaian 42 siswa yang melakukan uji coba skala besar pada produk *cover* matras bergambar.

No	Pertanyaan	Jawaban Penilaian		Skor diharapkan	Persentase (%)
		Ya	Tidak		
1	Pertanyaan 1	42	0	42	100
2	Pertanyaan 2	42	0	42	100
3	Pertanyaan 3	42	0	42	100
4	Pertanyaan 4	42	0	42	100
5	Pertanyaan 5	42	0	42	100
6	Pertanyaan 6	42	0	42	100
7	Pertanyaan 7	42	0	42	100
8	Pertanyaan 8	42	0	42	100
9	Pertanyaan 9	42	0	42	100
10	Pertanyaan 10	42	0	42	100
11	Pertanyaan 11	42	0	42	100
12	Pertanyaan 12	42	0	42	100
13	Pertanyaan 13	42	0	42	100
14	Pertanyaan 14	42	0	42	100
15	Pertanyaan 15	42	0	42	100
Jumlah		630	0	630	100%



Gambar 9. Diagram batang persentase hasil kelayakan *cover* matras bergambar senam lantai pada uji coba skala besar

6. Produk Akhir

Produk akhir dari *cover* matras bergambar dan rincian biaya pembuatan *cover* matras bergambar adalah seperti berikut;

Produk akhir *cover* matras bergambar adalah sebagai berikut:



Gambar 10. *Cover* matras bergambar tampilan atas.



Gambar 11. *Cover* matras bergambar tampilan belakang.



Gambar 12. *Cover* matras bergambar tampilan samping

Gambar di atas adalah gambar dari produk akhir *cover* matras bergambar.

Produk akhir *cover* matras bergambar memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 16. Spesifikasi *cover* matras bergambar

No	Spesifikasi	Warna/ ukuran
1.	Panjang <i>cover</i>	200 cm
2.	Lebar <i>cover</i>	100 cm
3.	Tinggi <i>cover</i>	15 cm
4.	Warna <i>cover</i>	Abu- abu
5.	Banyak gambar	10
6.	Ukuran gambar	40x30 cm
7.	Warna resleting	Hitam
8.	Panjang resleting	200cm

Tabel 17. Biaya pembuatan *cover* matras bergambar.

No	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga Satuan Barang	Jumlah
1	Kain karden	2,5 kg	Rp. 35.000	Rp. 87.500
2	Sablon	10	Rp. 10.000	Rp. 100.000
3	Jasa Jahit	1	Rp. 50.000	Rp. 50.000
Jumlah				Rp. 237.500

Pada pengembangan *cover* matras bergambar ini mengadopsi langkah-langkah dari Sugiyono (2009), dimana langkah- langkah pengembangannya melewati 10 tahapan. Berikut adalah 10 tahapan prosedur penelitian pengembangan dari Sugiyono (2009).

- a) Potensi dan masalah
- b) Mengumpulkan data
- c) Desain produk
- d) Validasi desain produk
- e) Revisi produk
- f) Uji coba produk
- g) Revisi produk
- h) Uji coba produk
- i) Revisi produk
- j) Produk akhir

Pada penelitian pengembangan *cover* matras bergambar ini hanya sampai pada uji coba produk dan hasil uji coba produk adalah produk akhir dari *cover* matras bergambar. Produk *cover* matras bergambar tidak membutuhkan revisi setelah diuji cobakan, karena pada uji coba produk, produk *cover* matras bergambar mendapatkan nilai 630 yang apabila dipersentasekan mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat layak.

B. Pembahasan

Hasil uji coba produk *cover* matras bergambar terhadap siswa kelas IV MI Gandekan, memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Dengan digunakannya

produk *cover* matras bergambar pada uji coba di kelas IV MI Gandekan sangat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran senam lantai. Dampak positif penggunaan media pembelajaran kartu bergambar senam lantai dirasakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani pasca penggunaan *cover* matras bergambar, guru mengatakan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran kartu bergambar senam lantai pada pembelajaran senam lantai, membuat guru dalam menyampaikan materi senam lantai kepada siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya, hal tersebut disebabkan karena bertambahnya semangat siswa dalam belajar senam lantai menggunakan *cover* matras bergambar. Dengan digunakannya *cover* matras bergambar, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, juga dapat mempermudah siswa dalam menerima materi senam lantai.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa tercipta suatu produk baru yaitu *cover* matras bergambar dengan kategori sangat layak. Adapun hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi ahli terhadap produk *cover* matras bergambar dengan perolehan nilai mencapai 14 poin dari 16 poin instrumen pernyataan pada angket, dan apabila dipersentasekan, nilai yang diperoleh adalah sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Dari hasil uji coba produk *cover* matras bergambar oleh siswa, produk *cover* matras bergambar memperoleh nilai 630, dan apabila dipersentasekan nilai produk *cover* matras bergambar adalah sebesar 100% dengan kategori sangat Layak.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan *cover* matras bergambar untuk pembelajaran senam lantai siswa kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul sangat layak. Produk *cover* matras bergambar ini dapat membuat guru dalam menyampaikan materi senam lantai menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran senam lantai. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang terlihat berkeriangat dan ekspresi siswa yang terlihat ceria dan aktif berdiskusi serta bertambahnya siswa yang mengikuti pembelajaran senam lantai. Selain itu penggunaan *cover* matras bergambar adalah sebagai alternatif sarana pendidikan jasmani yang sebelumnya pada pembelajaran senam lantai guru tidak menggunakannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Instrumen angket yang digunakan belum memenuhi kaidah-kaidah pembuatan angket berdasar para ahli.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol kesungguhan siswa dalam mengisi angket.
3. Karena keterbatasan biaya maka pengembangan *cover* matras bergambar ini tidak bisa sampai padak tahap pembuatan produk masal.
4. Harga *cover* matras bergambar terhitung mahal untuk sekolah di daerah pelosok.
5. Pembuatan *cover* matras bergambar sulit dilakukan apabila berada di daerah 3T.

D. Saran- saran

Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan *cover* matras bergambar, maka peneliti menyarankan:

1. Dalam membuat instrumen harusnya berdasarkan kaidah-kaidah pembuatan angket berdasar para ahli.
2. Dalam melakukan penelitian ini ada baiknya dikembangkan jumlah sekolahnya.
3. Dalam melakukan penelitian di suatu sekolah dasar hendaknya tidak hanya pada satu kelas saja.
4. Buatlah dengan kain bekas yang masih bisa dipergunakan agar harga menjadi lebih terjangkau.
5. Buatlah gambar pada *cover* matras bergambar dengan lukisan para siswa, karena hal itu akan mengkolaborasikan antara seni dengan pendidikan jasmani dan biaya pembuatan akan lebih bisa diminimalisir.

Daftar Pustaka

- Adang suherman.2003. *Dasar-Dasar Penjaskes* . Jakarta : Depdiknas
- Adi Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Agus S Suryobroto (2004).*Diklat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Agnes Dwi Mawarsih. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taek Kwon Do Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi UNY
- Ahmad Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arief S Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arma Abdullah dan Agus Manadji. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asep Kurniawan Nenggala. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* Jakarta: Grafindo Media Pratama
- Guntur. (2009). *Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6 Nomor 2), 15.
- Hidayat Imam. 2008. *Senam* .Diklat. Bandung : FPOK IKIP.
- Nasution. 2000. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Nurhadi Santoso. (2009). *Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas : Antara Harapan dan Kenyataan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Volume 6 Nomor 2), 2-3.
- Nusaputra (2015). *Research Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* .Jakarta :PT Raja Gravindo Persada.
- Oemar hamalik. 1995. *Kurikulum Pembelajaran*. Bandung: Rosada
- Peter S. dan Yenny S.,1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press

- Rusli Lutan.2001. *Asas asas Pendidikan Jasmani* (Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar Jakarta : Depdiknas
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekata Kuantitatif, Kualitatif dan KSD) Bandung : CV Alfabeta.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian: Sut Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2001) *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo Esa Grafika
- Supartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Bandung: Depdiknas
- Wirjasantosa. 1984. *Supervisi Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Yudha M Saputra. 2010. *Perkembangan dan Belajar Motorik Bandung* : FPOK UPI

\

Lampiran 1. Angket untuk mengetahui potensi dan masalah dalam belajar senam Lantai.

Angket untuk siswa

No	Pernyataan	Alternatif Nilai	
		YA	TIDAK
1.	Saya tidak termotivasi belajar senam lantai		
2	Saya merasa takut dalam melakukan gerakan senam lantai		
3	Belajar senam lantai sulit		
4	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya mudah dalam melakukan gerakan senam lantai		
5	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya senang belajar senam lantai		
6	Guru tidak menggunakan alat, benda atau video yang membuat saya mudah memahami gerakan senam lantai		
7	Saya suka belajar senam lantai menggunakan matras bergambar		
8	Saya merasa berani melakukan gerakan senam lantai bila menggunakan matras bergambar		
9	Belajar senam lantai menyenangkan bila menggunakan matras bergambar		
10	Saya merasa mudah bila belajar senam lantai menggunakan matras bergambar		

Lampiran 2. Lembar validasi ahli sarana dan prasarana pendidikan jasmani.

No :
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi Ahli Sarana dan Prasarana

Yth. Ibu A. Erlina Listyarini, M.Pd
Ditempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Cover Matras Bergambar dalam Pembelajaran Senam Lantai Siswa Kelas IV MI Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul", Dengan ini saya:

Nama : Nur Rohman Surya S
Nim : 10604224161
Prodi : PGSD PENJAS
Pembimbing Skripsi : Saryono, M.Or.

Mohon berkenan Ibu sebagai dosen ahli sarana dan prasarana Penjas untuk validasi instrumen yang saya buat dalam bentuk cover matras bergambar, demi kelancaran proses skripsi. Besar harapan saya untu terkabulnya permohonan ini, adapun cover matras bergambar terlampir.

Demikian surat pengantar uji validasi instrumen saya buat, dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Pembimbing Skripsi



Saryono, M.Or

NIP: 19811021 2006041 001

Yogyakarta,

Mahasiswa Peneliti



Nur Rohman S.S

NIM: 10604224161

AHLI SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN JASMANI

Berilah tanda *Checklist* pada pernyataan atau pertanyaan yang sesuai.

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Tingkat Kelayakan	
		Ya	Tidak
Fungsi	Membuat kesan yang berbeda baik untuk siswa dan guru		
	Gambar yang tertera di cover matras menambah wawasan siswa diluar materi penjas		
	Menimbulkan gairah belajar		
	Mejaga kesawetan matras		
	Menarik perhatian siswa		
	Meningkatkan semangat belajar		
Spesifikasi	Terbuat dari bahan kardet		
	Warna biru tua		
	Tebal serung matras standar		
	Ukuran cover matras 200cm x 100cm		
Ekonomis	Harga ekonomis		
	Memiliki bentuk yang sederhana		
	Bahan mudah diperoleh		
	Mudah dibuat		
	Mudah menyimpan		
	Persawatan mudah		

Pertanyaan

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah "Cover Matras Bergambar" ini sudah layak disebut sebagai sarana pembelajaran untuk materi ajar senam lantai siswa kelas IV SD?

- ☒ a. Layak
b. Tidak Layak

2. Apakah "Cover Matras Bergambar" ini sudah layak diuji cobakan?

- ☒ a. Layak
b. Tidak Layak

Komentar dan Saran

- Untuk anak SD, warna kurang mencolok (warna dasar).
- Perhatikan kualitas Ritsleting.
- Kualitas benang kurang bagus!

Yogyakarta,

Ahli Media




A. Erlina Listyorini, M.Pd.

NIP. 19601219 198803 2 001

Lampiran 3. Angket penilaian siswa terhadap *cover* matras bergambar.

Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Ya	Tidak
Keamanan	Kulit saya tidak sakit saat belajar senam lantai menggunakan cover matras bergambar		
	Belajar senam lantai dengan cover matras bergambar tidak membuat badan saya sakit		
	Saya tidak terpeleset ketika menggunakan cover matras bergambar		
	Cover matras bergambar tidak licin		
	Cover matras bergambar tidak membuat badan saya nyeri		
Ketertarikan	Cover matras bergambar lebih menarik warnanya		
	Cover matras bergambar membuat saya menjadi lebih menyukai pembelajaran senam lantai		
	Cover matras bergambar membuat pembelajaran senam lantai tidak cepat bosan		
	Gambar hewan pada cover matras bergambar sangat menarik		
	Cover matras bergambar membuat saya lebih bersemangat dalam pembelajaran senam lantai		
Kenyamanan	Bahan cover matras bergambar lebih lembut		
	Cover matras bergambar membuat lebih nyaman dalam melakukan gerakan senam lantai		
	Cover matras bergambar terasa nyaman di kulit		
	Cover matras bergambar membuat lebih nyaman bergerak dalam pembelajaran senam lantai		
	Cover matras bergambar terasa lebih empuk		

Lampiran 4. Surat izin penelitian BAPPEDA Bantul.



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
 Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN
Nomor : 070 / Reg / 2493 / S1 / 2017

Menunjuk Surat	: Dari : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta	Nomor : 318/LN.34.15/PP/2017
	Tanggal : 14 Juli 2017	Perihal : PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

Mengingat :

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2008 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada


Nama	: NUR ROHMAN SURYA SAPUTRA
P. T / Alamat	: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Karangmalang, Sleman, DIY
NP/NIM/No. KTP	: 10604224161
Nomor Telp./HP	: 085228228656
Tema/Judul Kegiatan	: PENGEMBANGAN COVER MATRAS BERGAMBAR UNTUK SISWA KELAS IV MI GANDEKAN KECAMATAN PAJANGAN KABUPATEN BANTUL TAHUN 2017
Lokasi Waktu	: SD MI GANDEKAN GUVOSARI PAJANGAN BANTUL 17 Juli 2017 s/d 17 Agustus 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.d Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
 Pada tanggal : 17 Juli 2017

A.n. Kepala,
 Kepala Bidang Pengendalian
 Penelitian dan Pengembangan u.b.
 Keseluruhan Analisa Data dan Laporan



Ir. EDI PURWANTO, M.Eng.
 NP-19640710-199703-1-004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Ka. Kantor Kementerian Agama Kab. Bantul

Lampiran 5. Surat keterangan sudah melakukan penelitian di MI Gandekan.



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG BANTUL
MADRASAH IBTIDAIYAH AL ISLAMIYAH GANDEKAN

Alamat: Gandekan Guwosari Pajangan Bantul (55751)

Nomor :

Lamp : -

Hal : Surat Keterangan

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Rohman Surya Saputra

Nim : 10604224161

Prodi : PGSD Penjaskes

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : FIK UNY

Telah melakukan penelitian di kelas IV MI AL Islamiyah Gandekan Guwosari Pajangan Bantul pada bulan Juli 2017. Penelitian tersebut dalam rangka untuk menyusun tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Cover Matras Bergambar untuk Siswa Kelas IV MI Al Islamiyah Gandekan Guwosari Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul Tahun 2017"

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian bapak/ibu kami ucapkan terimakasih.



Bantul, 22 Juli 2017

Kepala MI Al Islamiyah Gandekan

Basuki

Basuki, S.I.P.

196312191983041002

Lampiran 6. Produk *cover* matras bergambar.



Produk *cover* matras bergambar tampilan depan.



Produk *cover* matras bergambar tampilan belakang.



Produk *cover* matras bergambar tampilan samping.

Lampiran 7. Dokumentasi penelitian di MI Gandekan.



Uji coba produk *cover* matras bergambar tahap awal.



Uji coba produk *cover* matras bergambar tahap akhir.